SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

# HAT TRICK HERO 2™

ハットトリックヒーロー

SHVC-2Y

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®

スーパーファミコン®

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

## 使用上のご注意

●ご使用後のACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度の条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

この度は、タイトー・スーパーファミコン専用カセット「ハットトリックヒーロー2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なおこの「取扱説明書」は、大切に保管して下さるようお願いいたします。

## CONTENTS

# GAME START ゲームスタート

このゲームは1人～4人で遊ぶことができます。ゲーム内容にあわせて専用の周辺機器（マルチプレイヤー5）を使用してください。
オープニング画面でSTARTボタンを押してください。ゲームモードの選択画面になります。
**EXHIBITION、WORLD LEAGUE、TAITO CUP、PK**の4つのモードがあります。✚キーの上下でモードを選択し、STARTボタンを押してください。プレイモードの選択画面になります。

## EXHIBITION（エキシビション）

このモードは、好きなチームで自分の対戦したい相手を選んで対戦するモードです。1試合だけをおこない、試合が終わるとタイトル画面に戻ります。プレイモードは**1P VS COM、1PVS 2P、1P・2P VS COM、1P・2P VS 3P、1P・2P VS 3P・4P**（マルチプレイヤー5が必要）の5つです。

## WORLD LEAGUE（ワールド リーグ）

このモードは、まず予選を戦い、予選を勝ち抜いたチーム同士での本選を行ないます。プレイモードは**1P VS COM、1P・2P VS COM**の2つです。
予選は自分を含む4チームでのリーグ戦をおこないます。予選を突破するには、**そのリーグ内で1位か2位になる。**もしくは、**そのリーグ内で2位以内に入れなくても、他のリー**

**グ3位以下の集団の中で4位以内に入る。**のいずれかをクリアしなければなりません。予選の順位は勝ち点制とし、勝つと3点、引き分けの場合1点が加算されます。勝ち点が同じ場合は、ゲームでの総得点数から失点の合計を引いた数（得失点差）の多いチームが、本選に出場します。本選は、予選リーグを勝ち抜いてきた16ヵ国のトーナメントがおこなわれ、優勝するとエンディングとなります。

## TAITO CUP（タイトー カップ）

このモードは、自分のチームを選び、残り23ヵ国を相手に総当たりの勝ち抜き戦を行ないます。すべてのチームに勝つとエンディングとなります。プレイモードは**1P VS COM**、**1P・2P VS COM**の2つです。

## PK（ペナルティ キック）

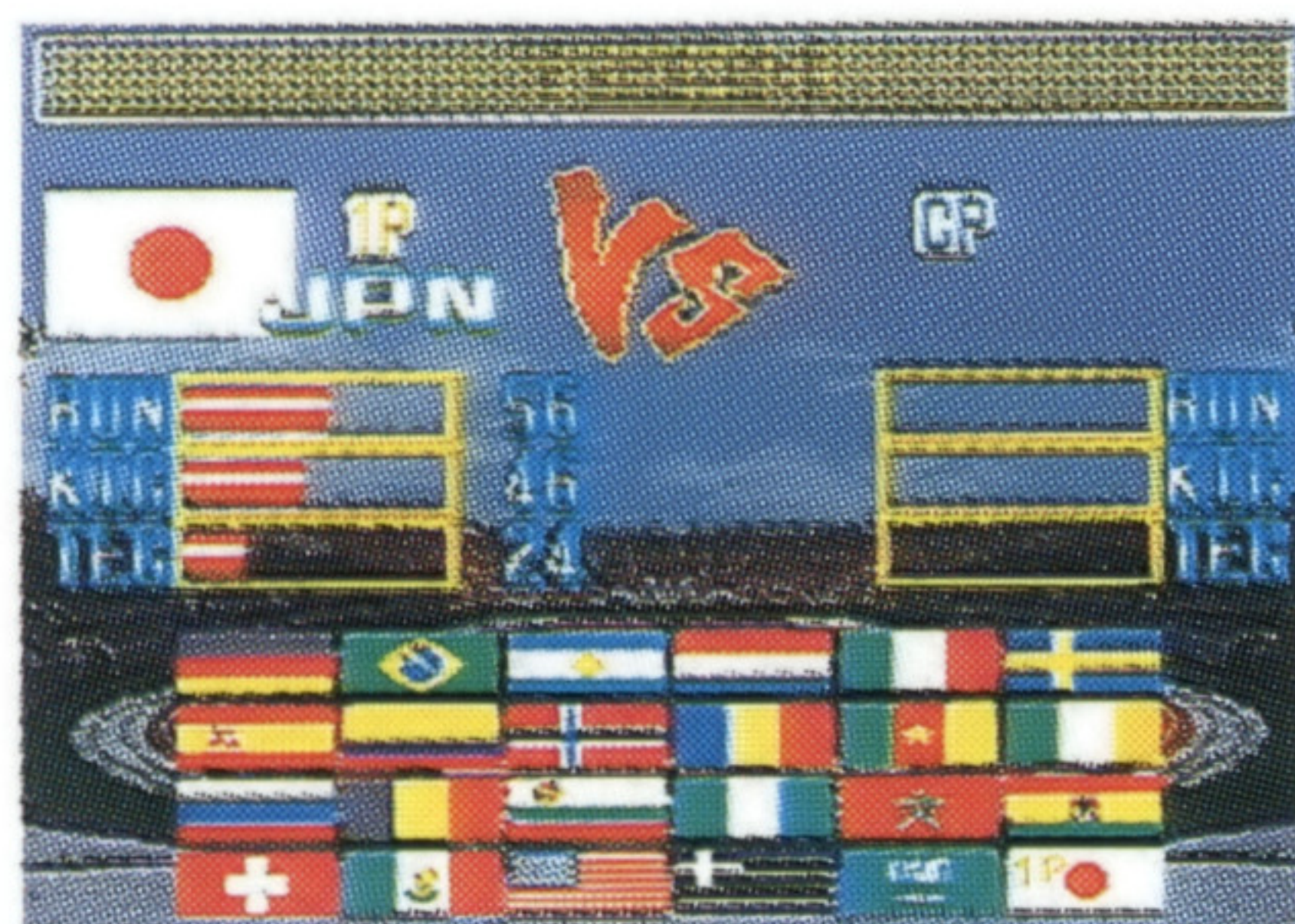
このモードでは、自分のチームと相手のチームを選び、5人づつのPK戦を戦います。5人で決着がつかない場合は各チーム1人づつ新たにPKをおこない決着をつけます。1試合だけをおこない、試合が終わるとタイトル画面に戻ります。プレイモードは**1P VS COM**、**1P VS 2P**の2つです。

EXHIBITION、WORLD LEAGUE、TAITO CUPでは、プレイモード選択後、チームとその特性を決めるためのセレクト画面が出ます。

SELECT

# セレクト画面

## チームセレクト

このセレクト画面で、自分がプレイしたいチームを選んでください。EXHIBITIONの場合は、同時に自分が対戦したい相手もここで選びます。

## エースセレクト

ここでエースをセレクトします。エースはそれぞれ異なった特性を持っており、選んだエースによってチームの能力が変化します。2人以上でプレイするときは人数分のカーソルが出ます。1P･2PVS COM、1P･2PVS 3P･4Pの場合は1チームに2人のエースが入ることになり、エースの力も2人分加算されます。また、オプションでS-ACTIONをOFFにするとエースセレクト画面はキャンセルされます。✚キーでエースを選んだらSTARTボタンを押してください。

## フォーメーションセレクト

フォーメーションセレクト画面は試合前と、ハーフタイムに出てきます。EXHIBITIONの1P･2P VS 3P･4Pのときは、1P･2Pのフォーメーションは1P側、3P･4Pのフォーメーションは3P側のコントローラーでセレクトしてください。フォーメーションが決まったらSTARTボタンを押してください。

## ポジションセレクト

この画面で選手の配置替えをします。これがおこなえるのは、

試合前、ハーフタイムと、選手が反則及び負傷により退場した場合です。

### 試合前、ハーフタイム

最初にポジションを変えたい1人目の選手を選びます。選んだ選手の名前の色が変わりますので、そこで2人目の選手を選んでください。色が変わった選手と、今選んだ選手が位置を入れ替えます。試合前・ハーフタイムのポジションチェンジは、スタメン・補欠の区別なく自由に位置替えできます。ポジションチェンジを終えたらSTARTボタンを押してください。

### 負傷退場時

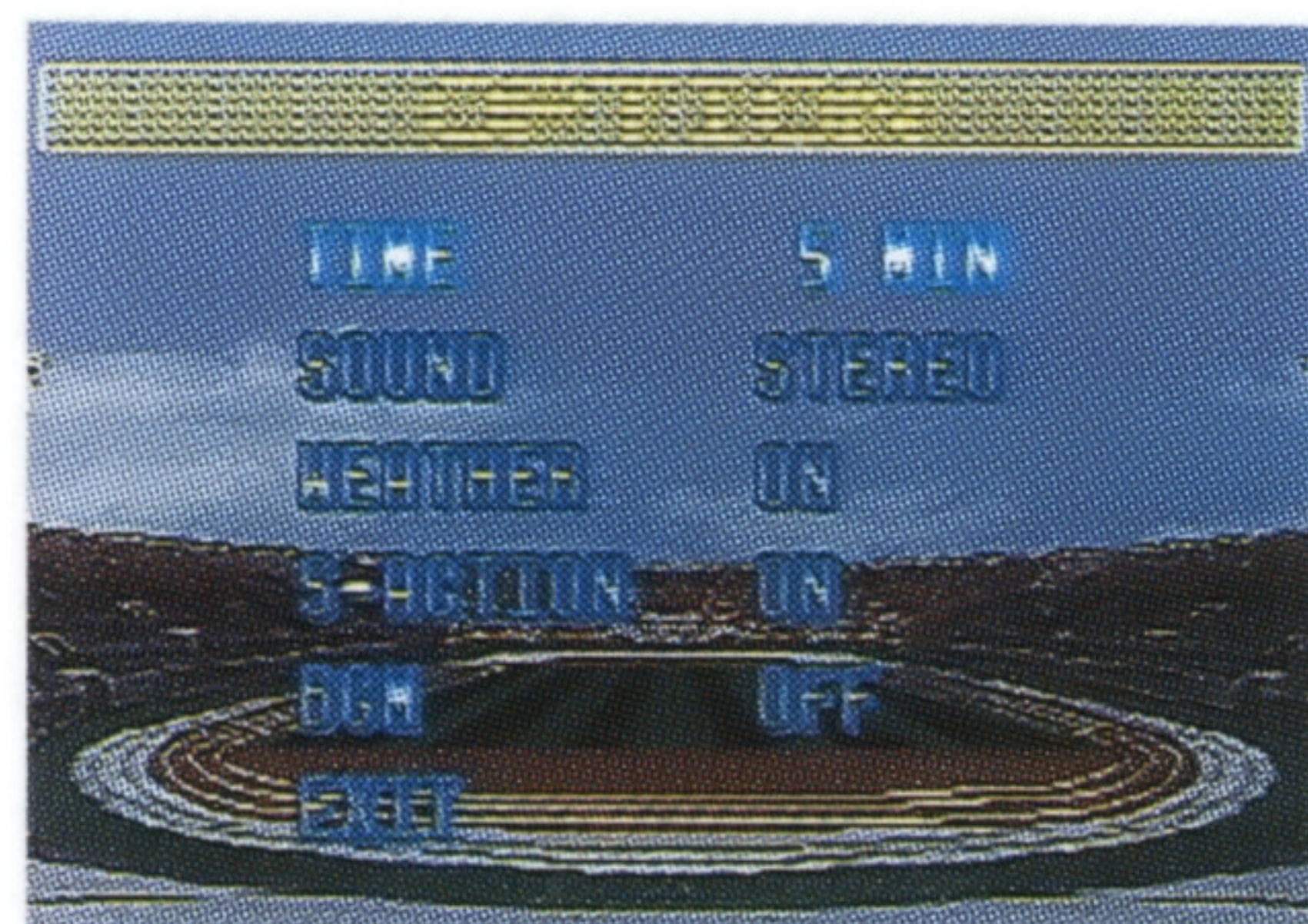
負傷により退場した選手の名前の色がすでに変わっています。選択できる選手は補欠の中のメンバーのみです。一度負傷退場した選手は、同じゲームには再び出場することはできません。

### 反則による退場時

レッドカードを出されたときも、フォーメーションセレクト画面になります。このときは、カードを出された選手は退場となり、補欠の選手からの補充もできません。画面上では退場になった選手のポジションが空欄になっていますので、どのポジションに空欄を持っていくのかを選びます。

すべての設定を終えたらゲームスタートです。また、ゲームモードの選択画面でPKを選んだときは、チームセレクトが終わればすぐゲームスタートになります。

# OPTION
# オプション／パスワード

ゲームモードの選択画面でカーソルをOPTIONに合わせると、ゲームの各種設定をおこなうオプション画面に切り替わります。設定できる内容は以下の項目です。

## TIME

試合時間は1分から45分まで1分単位で設定できます。通常は5分に設定してあります。ちなみに5分と設定した場合は、前半5分、後半5分の計10分となります。

## SOUND

現在接続しているテレビがステレオ対応の場合ここをSTEREOに合わせてください。

## WEATHER

試合中に天候を変化させるかどうかを設定します。ONのときは、ランダムに天候が変化し、OFFにすれば天候は常に「晴れ」に固定されます。天候の変化により、チーム、エースの組み合わせで、戦力が変化する場合もあります。通常はONになっています。

## S-ACTION

ゲーム内でスーパーアクションをおこなうかどうかの設定です。OFFにすればゲーム中、一切のスーパーアクションができなくなります。また、OFFにした場合次の2ヵ所が変更になります。

- **試合前のチームエースのセレクト画面がなくなる。したがって選んだチームにエースの力が加わらなくなるので、そのチーム独自のパラメーターで戦うことになります。**
- **試合中のスーパーアクションゲージがなくなる。**

通常はONに設定されています。

## BGM

試合中にBGMを流すかどうかを設定します。通常はOFFになっており、歓声や応援の音が流れています。ONにすれば試合中にBGMが流れます。

**※できるだけ実際のルールに合わせていますが、細部に実際のルールと異なる部分があることをご了承ください。**

## パスワード

WORLD LEAGUEの本選とTAITO CUPではゲーム終了時にパスワードが出ます。このパスワードを記録しておくことで、改めてゲームをするときには前回記録したパスワードの時点から再開できます。

パスワードの入力は、ゲームモードの選択画面で✚キーでPASS WORDにカーソルをあわせてSTARTボタンを押してください。パスワードの入力画面に切り替わります。✚キーで文字を選択し、Aボタンで決定します。入力する文字を間違えた場合はBボタンを押してください。入力確定した文字のカーソルが1文字分戻ります。パスワードを全部入力したらカーソルを“END”に合わせてAボタンを押してください。前回記録した終了時点から、ゲームが再開されます。

登録されている24カ国には、それぞれ特徴があり、以下の3つのパラメーターによって決められています。

RN　走力。プレイヤーの走るスピード。

KC　キック力。ボールを蹴ったときの威力。

TC　技術力。スライディングをジャンプでかわす確率などに影響します。

**ドイツ**

ヨーロッパを代表する強豪チーム。RN、KC、TCいずれもトップレベルを誇り、組織的サッカーを展開する欠点のないチーム。

**ブラジル**

華麗な個人技とパワー、スピードを合わせもつ南米の強豪。中盤を支配できれば敵はいない。

**アルゼンチン**

南米のもうひとつの強豪。トップレベルのパラメーターを持ち、個人技に裏付けされた攻撃型のサッカーを展開する。

**オランダ**

ヨーロッパのスーパースターたちが集まった魅力たっぷりのチーム。攻撃的なパワーサッカーを展開し、華やかなゴールシーンを連発する。

**イタリア**

攻守にバランスのとれたチーム。トップチームに比べると各パラメーターでやや劣るが、十分テクニックで補える範囲内。細かいパス回しから相手の隙をつけばグッド。

**スウェーデン**

強豪揃いのヨーロッパサッカー界で着実に実力をつけてきているのがこのチーム。守備的なフォーメーションで防御力をアップさせればトップチームに引けをとらない。

**スペイン**

熱狂的なサッカー人気に支えられている人気チーム。RN、KC、TCともにバランスが取れており、練習しだいでかなりの好成績が期待できそう。

**ルーマニア**

東ヨーロッパのチームだが、ラテン系のテクニックを生かしたプレイが身上。選手はこつぶだが、チームとしてはよくまとまっており、好成績を残せそう。

**コロンビア**

このメンバーの中ではダークホース的存在。調子がよければどんなチームにも負ける気がしない。破壊力のあるオフェンスは驚異の的。

**カメルーン**

アフリカ1のテクニックを誇るチーム。天性のバネと、しなやかな体力に裏付けられたサッカーは世界のトップを狙うには十分な実力。

**アイルランド**

イギリスのプロチームで活躍する選手を数多く輩出するチーム。トップチームと比較してパワー不足は否めないが、英国譲りの伝統的なプレイスタイルで上位を狙う。

**ノルウェー**

北欧3国の中ではいまいち実績にとぼしいが、近年メキメキと頭角を表わしてきた。国外のリーグでプレイする選手も多い中堅国。

**ベルギー**

その赤いユニフォームカラーから“赤い悪魔”と呼ばれているベルギーチーム。激しいディフェンスで守り抜き、カウンターの一発を狙っている。

**ブルガリア**

ヨーロッパ指折りの強豪フランスを破ってこのトーナメントに登場。派手さはないが屈強な体力でゴールラッシュを狙う。

**ナイジェリア**

アフリカのチームだが、メンバーのほとんどはヨーロッパの各国でプレイしている。スピードを重視した攻撃サッカーがウリだ。

**モロッコ**

荒々しいプレイ振りを見せるが、国際試合の経験数が少なく、やや力不足。しかし、十分な練習しだいでは上位に喰い込める可能性も。

**ボリビア**

南米チームの中では実力的に劣るものの、世界水準から見れば高いレベルを誇るチーム。南米チームにはめずらしく堅実な組織プレイを展開する。

**ロシア**

旧ソビエト時代の強さは失ってしまったが、伝統の守備的プレイは健在。粘り強いプレイで大物喰いぶりを発揮。

**スイス**

サッカー大国に周りを囲まれ、いまいち目だった活躍が見られなかったが、若い攻撃陣を軸としたアグレッシブな攻撃は見もの。

**メキシコ**

中南米一の実力チーム。豊富な経験に裏打ちされた波状攻撃はトップチームに決してひけをとらない。

**アメリカ**

バスケやアメフトに比べて国民的な関心は薄いが、ナンバー1を目指して特訓中。今後の成長に期待大。

**ギリシア**

攻撃力はたいしたことないが、こと守備に関してはスペシャリストが揃った実力チーム。守りに守って一瞬のチャンスからのカウンターにかける。

**サウジアラビア**

砂漠の国のテクニシャン集団。しかも暑さにも強く、タフなゲーム展開には断然強みを発揮する。

**日本**

日本の誇るトップスターが集まった代表チーム。しかし、世界のトップとの力の差は大きく、かなりの練習が必要。スーパーアクションをうまく使うのが勝利への道か。

# エース／フォーメーション紹介

エースセレクト画面ではそれぞれ異なった能力を持つ8人のエースの中から1人を選びます。選択したエースの力はチーム全体に影響し、たとえ欠点のあるチームでも、それを補えるエースを選択することで、チーム力をレベルアップさせることが可能です。

**三村カズヤ**

すべての面で平均的な能力を発揮するオールラウンドプレイヤー。チームの能力が均等にアップする。

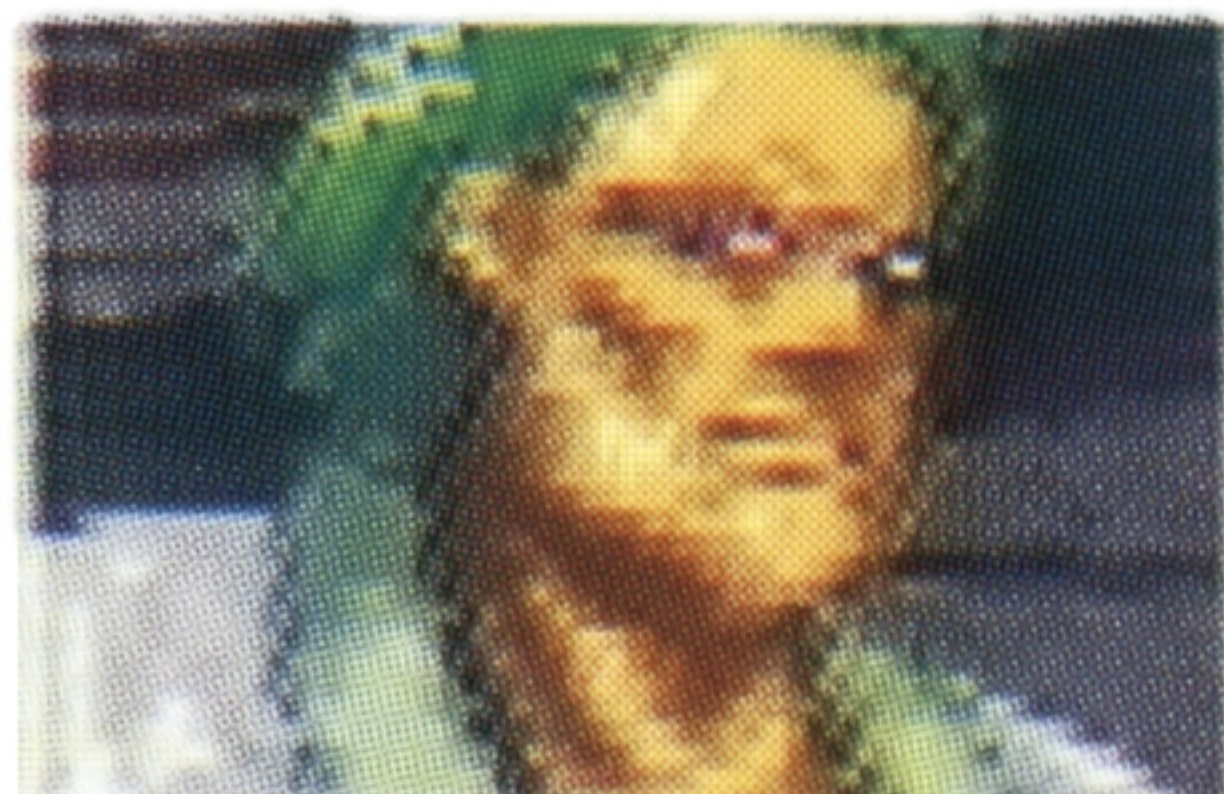
**ガイ**

攻撃能力が高く、スーパーシュートが無条件にハイパーシュートになる。

**国寺英司**

スーパーアクションコマンドのゲージの回復が早い。

**エイガー**

驚異のフットワークで敵のボールを奪う。TCの数値もアップする。

**グスタフ**

ボディビルを愛するタフガイ。ラフプレイに強く、激しいボディチェックでもなかなか倒されない。

**ヘルマン**

8人の中ではトップの脚力を持つ。チーム全体のRNの能力がアップする。

**アレックス**
ラフプレイに優れ、めったなことではファウルを取られない。

**サルバトール**
三村カズヤと同等の力を持つ熱血オールラウンドプレイヤー。

## フォーメーション紹介

5種類のフォーメーションの中から、プレイスタイルにあわせたフォーメーションを選んでください。

### 4-4-2

ディフェンダー（以下DF）4人、ミッドフィルダー(以下MF）4人、フォワード（以下FW）2人のフォーメーション。世界的に現在主流を占めているフォーメーションです。

### 4-3-3

DF4人、MF3人、FW3人の攻撃的なフォーメーション。ガンガン点を取りに行くチーム向きです。

### 3-5-2

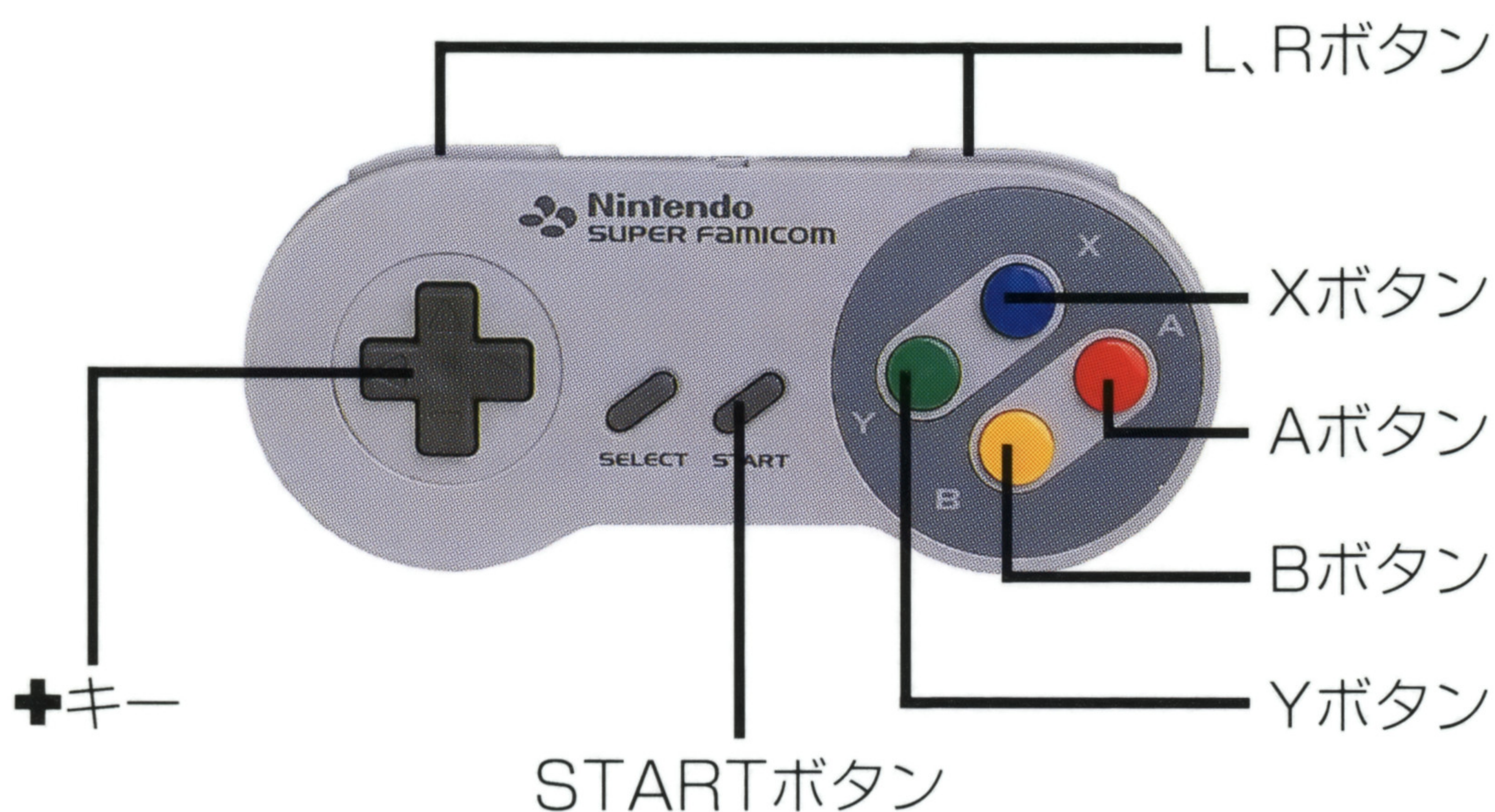
DF3人、MF5人、FW2人の組み合わせ。中盤を厚くすることで、ボールの支配率を高めるフォーメーションです。

### WM

ハーフウェーライン側から見て、'W' 'M'と縦に重なったフォーメーション。一番オーソドックスなスタイルです。

### LIBERO

リベロとは“自由な人”の意味。DFの要でありながら、チャンスのときには攻撃にも参加するキープレイヤーを含むフォーメーションです。

# コントローラーの使い方

## フィールドプレイ

### ✚キー

ゲーム中はプレイヤーの移動（8方向）、スーパーアクションコマンドの入力に使用します。セレクト画面ではカーソルの移動に使用します。

### STARTボタン

ゲームの開始。ゲーム中に押すと一時中断します。セレクト画面では選択の決定時に押します。

### Yボタン

ボールを持っているときにはシュートをします。ボタンを短く押すと弾道が低く短いシュートになり、ボタンを長く押すと弾道が高く長いシュートになります。シュートしたボールは✚キーを押すことによりコースが変化します。

ボールを持っていないときにはダイレクトプレイになります。シュートとヘディングの2種類があり、ボールの高さや位置により自動的にプレイします。敵がボールを持っているときは、✚キーの方向にスライディングをします。選んだエースの能力によってスライディングの距離が異なります。

### Bボタン

ボールを持っているときにはパスを出します。パスはアイコンタクトパスで、✚キーを押した方向にいる味方にパスを出します。その際、パスを受けるプレイヤーは画面内にいる必要はありません。敵がボールを持っているときは、タックルやチャージなどにより、強引にボールを奪おうとします。確実にボールを取れますが、ファウルを取られる恐れがあります。

### Xボタン

ボールを持っているときに✚キーを押さずにXボタンを押すとリフティングをします。このとき、もう一度Xボタンを押すと頭上までボールを上げることができます。✚キーを押しながらXボタンを押すと、✚キーの方向へセンタリングを上げます。ボタンを長く押すと低く長い弾道になり、短く押すと高く短いセンタリングになります。また、スーパーアクションコマンドの入力にも使用します。

### Aボタン

スーパーアクションコマンドの入力に使用します。✚キーであらかじめ決められたキー入力を行ない、最後にAボタンを押すとスーパーアクションが完成します。

# CONTROLLER

## スローイン

### ✚キー

スローインをするキャラの向きを変えるときに使用します。

### Bボタン

✚キーの入っている方向にいる最も近い味方にスローインします。

### Yボタン

ロングスロー。✚キーの方向に投げます。

## コーナーキック・フリーキック

### ✚キー

方向指示線の操作。Yボタンでのキックは、この指示線通りの方向、高さで蹴り出されます。

### Bボタン(フリーキック時)

ショートパス。✚キーの方向にいる最も近い味方にパスを出します。その際、方向指示線の向きには関係なくパスを出します。

### Yボタン

ロングキックもしくはシュート。方向指示線通りの軌道で蹴り出します。キック後、ボールは✚キーで方向を修正できます。

## ゴールキーパーがボールを持っているとき

### Bボタン

ショートパス。✚キーの方向にいる最も近い味方にパスを出します。

### Yボタン

ロングキック。ボールを大きく蹴り出します。✚キーでの方向の修正はできません。

# PK（ペナルティ キック）

プレイモードの選択画面でPKを選び、チームを選択するとPK画面になります。また、EXHIBITION、WORLD LEAGUE、TAITO CUPでは、以下の条件のときにPKとなります。**ゴールエリア内でファウルをしたとき。同点で試合が終了したとき。**（WORLD LEAGUE予選を除く）
※プレイヤーの操作順序は、画面の指示にしたがってください。

## PKの操作方法（キッカー）

### ✚キー

シュートポイントの指定。✚キーの方向に対応して、全部で9ヵ所が狙えます。真中のポイントは✚キーを押さないときです。

### B（A、X、Y）ボタン

パワーの決定。キックするときのパワーを決定します。同時にキックのモーションに入り、✚キーで指定している方向にシュートします。A、B、X、Yどれを押しても機能上の差はありません。

### パワーゲージ

画面右上で変化しているバーが、キッカーのパワーゲージです。バーが上にあるときほど蹴り出したボールのスピードが速くなります。タイミングを誤るとミスキックになってしまいます。

## PKの操作方法（ゴールキーパー）

### ✚キー

ガードポイントの指定。✚キーの方向に対応して全部で9ヵ所のガードができます。ボールが飛んでくると思った方向を押してください。シュートポイントと一致すればガードできます。

# SUPER ACTION スーパーアクション

スーパーアクションは、画面内にあるスーパーアクションゲージに蓄えられているパワーを消費することによってプレイできるアクションです。ゲージは時間がたつと少しづつ増え、スーパーアクションをするごとに、決められた量だけ消費していきます。スーパーアクションに必要な量がゲージにないときは、必要量が蓄えられるまでそのスーパーアクションはできません。スーパーアクションを出すには✚キーとA、Xボタンによるコマンドの入力が必要となります。

### ✚キー

スーパーアクションコマンドの入力に使用します。

### A、Xボタン

スーパーアクションボタン。✚キーによるコマンドの入力後、A、Xボタンを押すと、スーパーアクションが出ます。

### L(R)ボタン

コマンドを入力する際、キャラを固定するときに押します。押している間は、✚キーをどの方向に押しても、ボタンを押す直前の行動がボタンを離すまで継続されます。

**L(R)ボタンを押さなくてもコマンドがまちがいなく入力できればスーパーアクションは出ますが、操作を確実にするためにもL(R)ボタンの併用をおすすめします。**

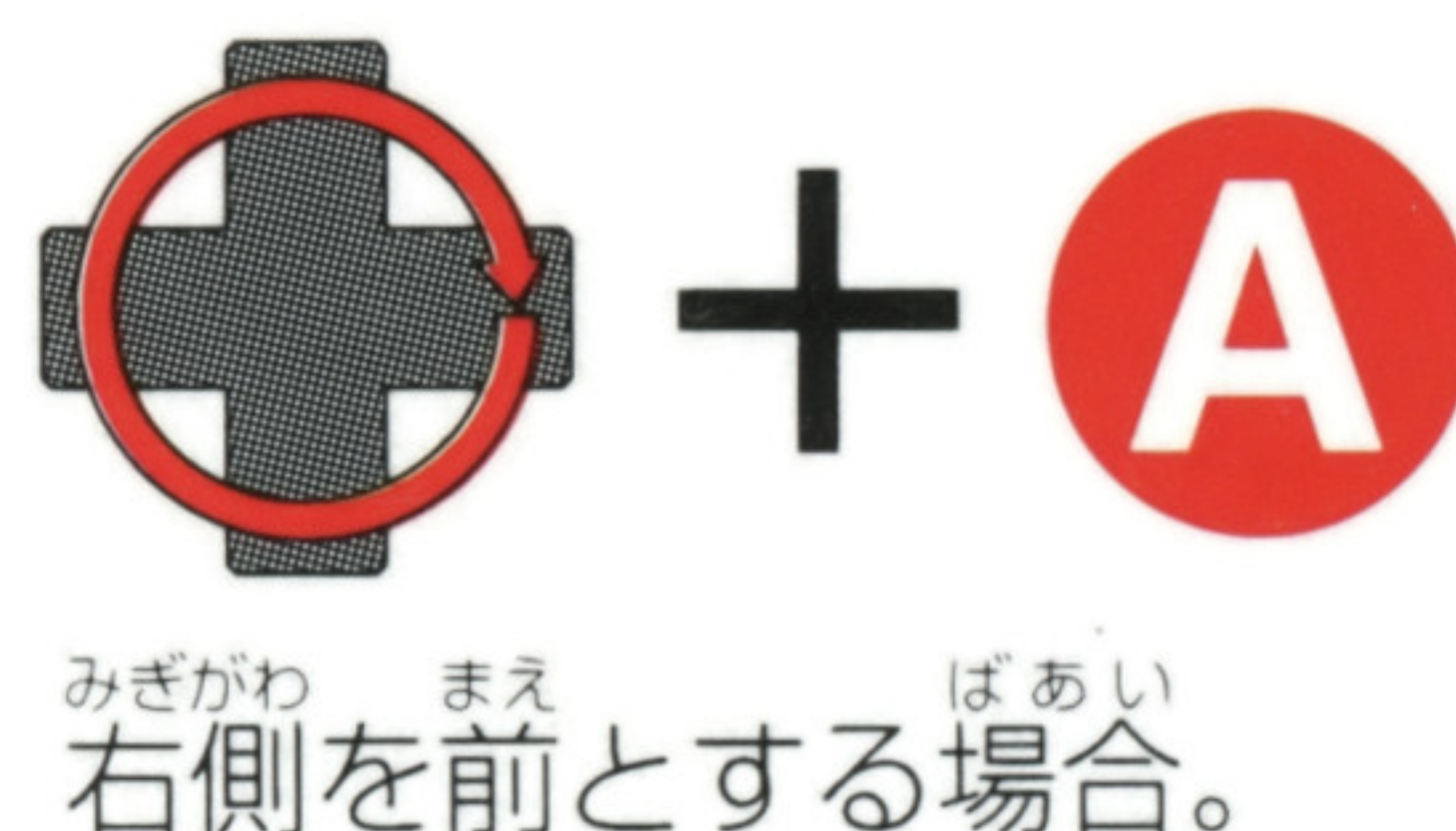
### スーパーシュート (SACゲージ消費量100)

各チームのエースしかできないアクションです。強烈なシュートを放ち、普通の方法ではキーパーはこのシュートを防げません。ゴールに体ごと押し込まれてしまうでしょう。コマンドは、エースがセンターサークル付近でボールをキープしているときに前から下を通して1回転+Aボタンです。

右側を前とする場合。

**ハイパーシュート**（SACゲージ消費量100）

スーパーシュートの上をいくさらに強力なシュートです。やはり各チームのエースしかできません。ある条件を満たしているときにスーパーシュートを出すと、自動的にハイパーシュートになります。入力コマンドはスーパーシュートと同じです。

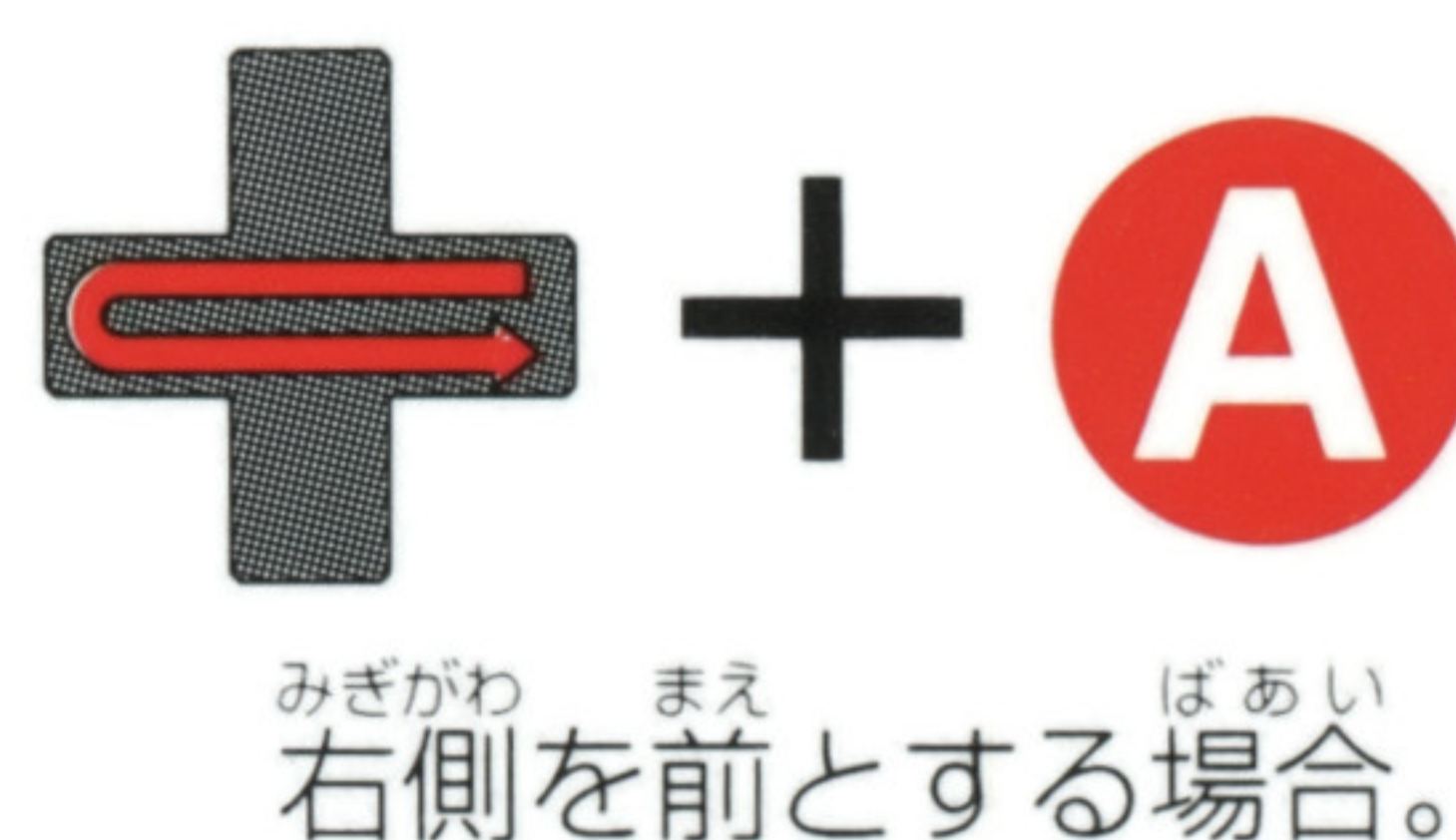
右側を前とする場合。

**スーパーキャッチ**（SACゲージ消費量0）

スーパーシュートを止めることができます。これを使わなくてはスーパーシュートやハイパーシュートは止められません。コマンドは、ボールが間合いに来たら下から前を通して半回転+Aボタンです。

右側を前とする場合。

**スーパーダッシュ**（SACゲージ消費量35）

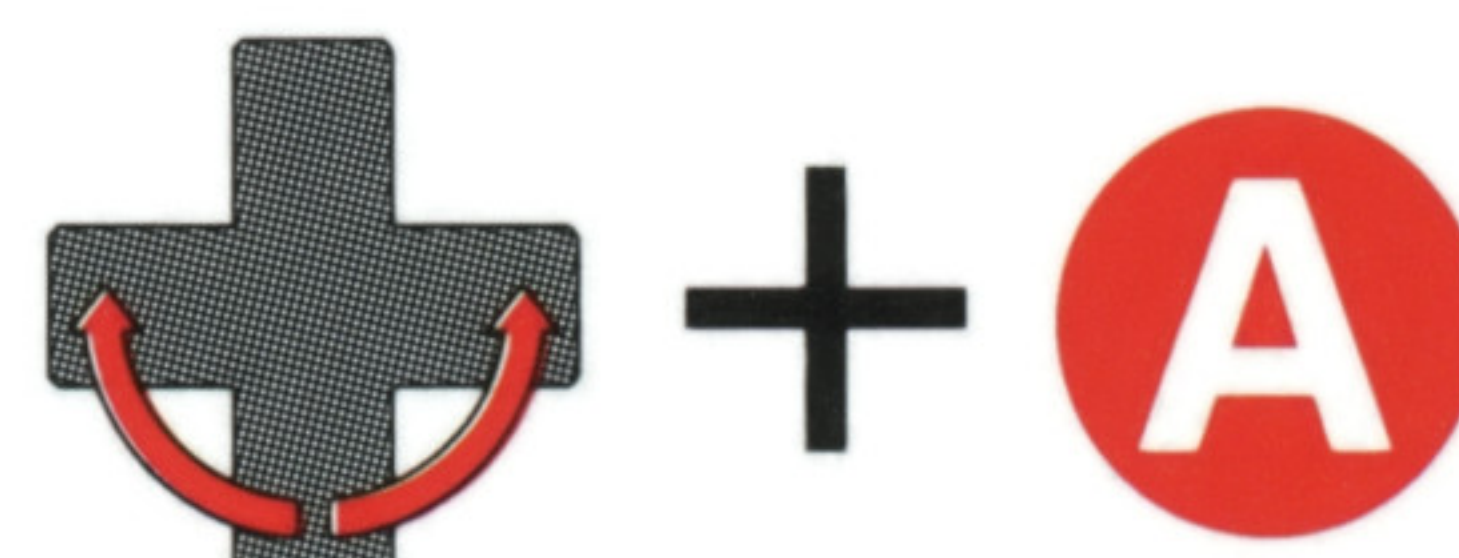
コマンド入力後一定時間、足が速くなります。コマンドは、前、後ろ、前+Aボタンです。

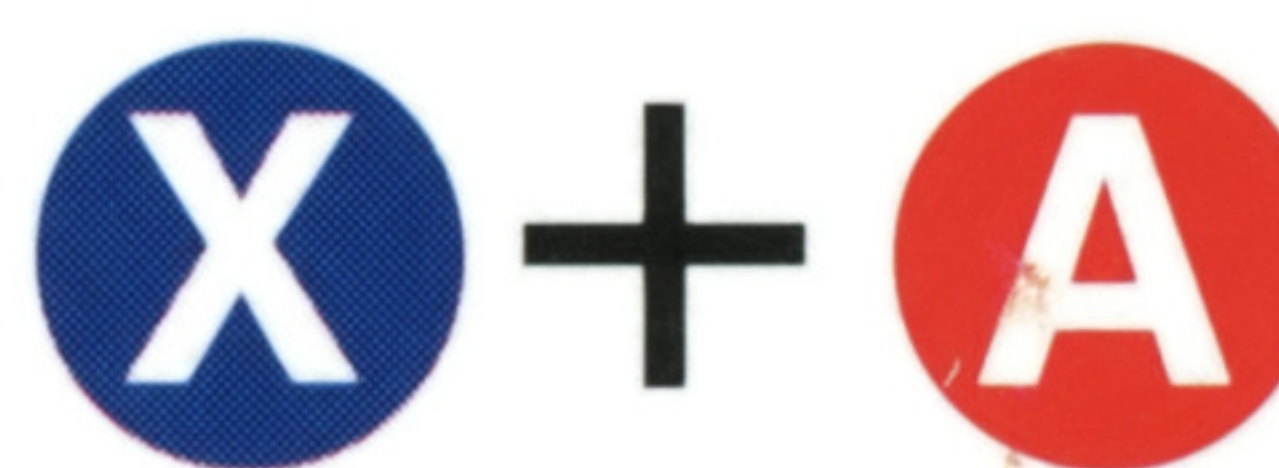
右側を前とする場合。

**スーパータックル**（SACゲージ消費量25）

通常のタックルよりも届く距離、成功率が高く、しかもファウルを取られません。コマンドは、前から下へ90°回転+Aボタンです。

右側を前とする場合。

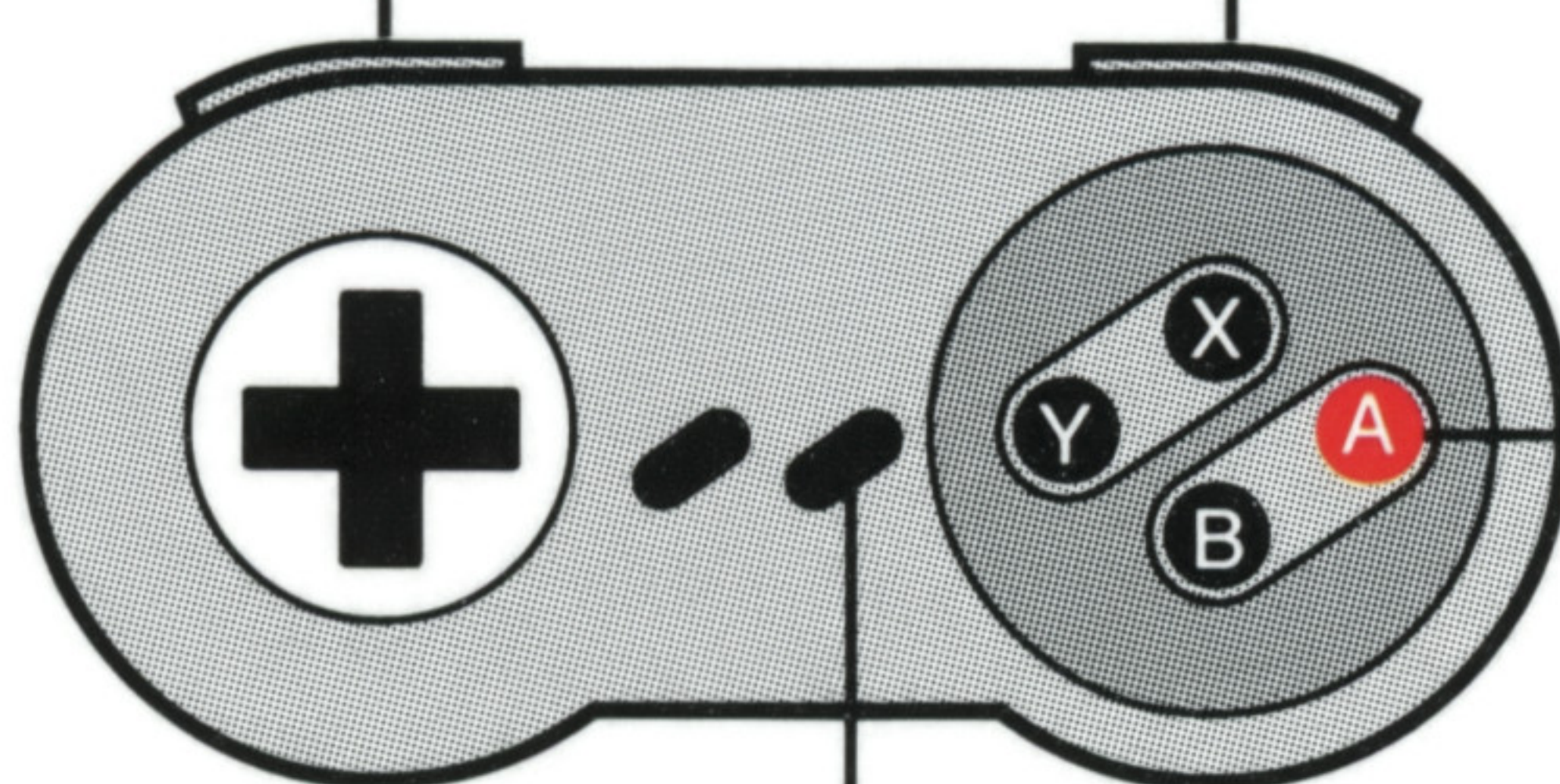
**ヒールリフト**（SACゲージ消費量6）

かかとでボールを蹴り上げ、敵の攻撃をかわします。コマンドは、下から右、または左へ90°回転+Aボタンです。入力した方向にヒールリフトします。

**オーバーヘッドキック**（SACゲージ消費量6）

ジャンプして背後に強烈なキックをします。コマンドはXボタンとAボタンを同時に押します。

# 反則／VTR

相手チームがボールを持っているときに、Bボタンでチャージをしてボールを奪う際、危険な行為であると審判が認めた場合はイエローカード、非常に危険な行為だと認めた場合はレッドカードがそのキャラに対して出されます。レッドカードを出された場合、そのキャラは退場になります。ラフプレイで退場した場合、選手の補充はできません。
Bボタンでのチャージは警告を受ける可能性が高いので、使い方には十分注意してください。**特に相手の後ろ側からのチャージは危険なプレイと見なされます。**

## VTR

ゴールが決まると、ある確率でVTRモードになります。そのプレイが数秒前からゴールゲットの瞬間までリプレイされます。このVTRは得点の入った側のコントローラーで操作できます。1チームを2人でプレイしているときは、奇数番号のプレイヤーのコントローラーで操作できます。VTRの操作方法は以下の通りです。

## ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点、不都合などがございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際は、住所、氏名、年齢、電話番号、購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒141　東京都品川区大崎2-8-8
ウェストビル8F
タイトーゲームソフト修理係

タイトーソフトに対するファンレター、応援、お便りは…

〒141　東京都品川区大崎2-8-8
ウェストビル8F
株式会社タイトー　CP事業部

※住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずにお願いします。

**◆耳よりな情報がいっぱい!!**

**タイトー情報局　✆03-3239-4000**
**✆0878-33-6340（高松支局）**

電話番号はよく確かめてからダイヤルしてください。なお、ゲームの内容に関するお問い合わせは情報局以外では一切お答えできませんのでご了承ください。

# 操作方法一覧表

| | ✚キー | Bボタン | Yボタン | Xボタン | Aボタン | L、Rボタン |
|---|---|---|---|---|---|---|
| マイボール | 選手の操作 | パス | キック | ※1 | | ✚キーの固定 |
| 敵ボール | 選手の操作 | ショルダータックル | スライディング | | | ✚キーの固定 |
| フリーボール | 選手の操作 | | ダイレクトプレイ | オーバーヘッドキック | | ✚キーの固定 |
| GKボール | 方向の指定 | ハンドスロー | パントキック | | | ✚キーの固定 |
| スローイン | 方向の指定 | パス | ロングスロー | | | ✚キーの固定 |
| コーナーキック | ガイドの操作 | | キック | | | ✚キーの固定 |
| フリーキック | ガイドの操作 | パス | キック | | | ✚キーの固定 |
| ゴールキック | 方向の指定 | パス | キック | | | ✚キーの固定 |
| スーパーアクション | コマンド入力 | | | | コマンド決定 | ✚キーの固定 |
| PKキッカー | シュートポイント指定 | キック | キック | キック | キック | |
| PKキーパー | ガードポイント指定 | | | | | |

※1 ✚キーがニュートラル→ボールをリフティングする。
✚キーが入っている→指定方向へのセンタリング。

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。



株式会社タイトー®
本社：〒102　東京都千代田区平河町2-5-3